

ABSTRAK

Saat ini penggunaan teknologi sering digunakan oleh masyarakat untuk menunjang kegiatan mereka. Aplikasi *mobile* dapat membantu semua orang di berbagai bidang salah satunya di bidang pendidikan. Kebanyakan bimbingan belajar di Indonesia menggunakan sistem pembayaran secara paket, tetapi ada beberapa siswa yang hanya ingin melakukan bimbingan belajar dengan satu mata pelajaran tertentu saja. Selain itu siswa tidak dapat melakukan pembelajaran di tempat yang mereka inginkan secara tatap muka.

Maka dari itu dibuatlah aplikasi *mobile* layanan bimbingan belajar bernama EduAlecta, sehingga siswa dapat melakukan pemesanan bimbingan belajar dengan cepat, murah dan mudah. Sistem kerja aplikasinya siswa dapat memesan pengajar berdasarkan mata pelajaran yang dibutuhkan dan selanjutnya menentukan titik lokasi belajar. Sistem akan melacak pengajar yang terdekat dengan titik lokasi siswa yang telah melakukan pemesanan. Apabila telah sampai di lokasi yang telah ditentukan maka proses belajar mengajar dapat dilaksanakan setelah menscan *barcode* yang terdapat di aplikasi EduAlecta pengajar, lalu *timer* durasi bimbingan belajar akan menyala. Apabila proses pembelajaran telah selesai maka dilakukan proses pembayaran kepada pengajar, kemudian siswa dapat memberikan rating atau review kepada pengajar. Pada aplikasi pengajar pesanan dapat diterima atau ditolak apabila tidak sesuai dengan kriteria.

Penelitian ini menghasilkan tampilan antarmuka aplikasi android pemesanan layanan bimbingan belajar. *Front-end* aplikasi dibangun menggunakan Flutter. Metode yang digunakan yaitu *User Centered Design (UCD)* yang berfokus pada kebutuhan pengguna untuk membuat aplikasi. Tahapan pengujian aplikasi yang akan dilakukan yaitu pengujian alpha dan beta. Pada pengujian alpha menunjukan semua fitur berhasil dijalankan. Pengujian beta menggunakan uji validitas menunjukan semua butir soal bernilai valid. Seluruh butir soal bernilai sangat *reliable* setelah dilakukan pengujian kepada responden siswa dengan r_{11} 0.909 dan responden pengajar dengan r_{11} 0.959.

Kata Kunci: Aplikasi, Bimbingan Belajar, EduAlecta, *Front-end*.